

I denna ljuva sommartid



av Åsa Roos
Ett äventyr till Rotsystem
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

Martina satte ner nödfyren på marken och tryckte på knappen. Fyren skulle inte rädda expeditionen. Gustaf var helt förbi vad som skulle kunna kallas mänsklig, och så fort Martina var klar med förberedelserna tänkte hon injicera honom med sömnmedel och sedan giftampullerna de tagit med sig.

Hon skrev färdigt de anteckningar hon kunde. Högerarmen var obrukbar, så hon fick använda vänster, sedan inneslöt hon både anteckningar och nödfyr i ett hermetiskt förseglat plastskal, körde den sista filtrerade luften genom skalet och gick bort till Gustaf.

Han låg stilla på sin bädd. Det ryckte i de infekterade benen, men hans överkropp var fortfarande okej.

”Hej Gustaf” sade Martina och satte sig vid hans sida. ”Är du redo? Jag har förberett allt. Om de hittar oss... Vi kanske gjorde något bra i alla fall.” Gustaf tittade på henne, ögonen simmiga av all smärtstillande medicin. ”Om vi skall dö”, hans röst bröts och tårar rann ner för hans ansikte ”om vi skall dö kan vi i alla fall göra det utan masker?” Martina nickade. Hon tog av Gustaf dräkten, lät honom ta ett par andetag i den fria luften och stack nålen i hans hals. Sömnmedlet tog bara några minuter att verka, men infektionen spred sig snabbt utan filter. Ett andra nålstick gjorde slut på Gustafs plågor för gott.

Med tårarna rinnande gjorde Martina iordning en kemisk cocktail åt sig själv, och stack nålen i sin arm, sedan kröp även hon ur skyddsdräkten.

Till doften av gräs och nyutslagna lövverk somnade Martina för sista gången, hennes hand i Gustafs. Ett tunt lager sporer landade på hennes ansikte och snart var båda människorna borta, som de aldrig existerat.

Caveat lector!

I denna ljuva sommartid är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det kort, icke-korrekturläst och inte heller speltestat. Som spelledare rekommenderar jag dig därför att läsa igenom det i sin helhet och fylla i information där du tycker att det fattas.

Det är också en fördel om du har tillgång till Rotsystem-modulen ”Dina ängder gröna” eftersom äventyret bygger på den modulen. Eftersom äventyret heller inte är menat att vara fristående från andra expeditioner så har jag heller inte använt modellen som Bergström föreslår i ”Dina ängder gröna”. Det är upp till dig som spelleder att hitta ett bra ramverk för expeditionen att ingå i.

Stämningen i äventyret

I denna ljuva sommartid är paranoia, body horror och klaustrofobi viktiga ingredienser. Vem kan rollpersonerna lita på? Vad är syftet med expeditionen egentligen och varför är allt så hemligt? Det är upp till dig som spelleder hur mycket infektioner du vill dra in i äventyret, och även hur stor skada rollpersonerna bör råka ut för.

Bakgrund

Koalitionen har tillsammans med en megakorporation arbetat på ny teknologi som de hoppas kunna använda för att lokalisera rothjärtan. För drygt två veckor sedan skickade de ut en expedition bestående av tre forskare och

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Wikimedia commons, och tillhör Public Domain



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

I denna ljuva sommartid

tre frilansare. Deras uppgift var att använda teknologin för att se om de kunde hitta ett rothjärta.

Expeditionen var tänkt att vara en väcka lång, men inga utav expeditionens medlemmar mötte upp vid exfiltreringsplatsen. Istället plockade transportplanet upp ett ping ifrån en nödfyr.

Pinget var inte krypterat så det försvann snabbt, men koalitionen har anledning att tro att expeditionen är förlorad. Dock vill de inte helt avskriva resultaten från expeditionen. Finns det någon möjlighet att de kan rädda några data är det högsta prioritet.

Koalitionen sätter därför under täckmantel ihop en andra expedition som är tänkt att rädda det som räddas kan av de resultat som framkommit. De tänker dock inte riskera sitt eget folk på samma sätt igen.

Synopsis

Rollpersonerna har fått nys om ett sidouppdrag som kan hjälpa dem finansiera en expedition ut i grönskan. Det är ett bolag som heter Vintergröna som vill att rollpersonerna plockar upp en cache med data åt dem. De betalar bra, men inte överdådigt.

Tanken är att rollpersonerna skall ta sig an äventyret som ett sidouppdrag, inget viktigt eller fokuserat uppdrag. Ett alternativ till Vintergröna är att rollpersonerna har vänner eller släkt som följt med på expeditionen och själva vill ta sig ut i det gröna för att ta reda på vad som hänt med dem.

Rollpersonerna får reda på väldigt lite om datacachen, vilket i sig inte är särskilt ovanligt. Grönskan hotar överallt, och att ha för mycket kunskap är en risk, både för expeditionen och dess deltagare.

Rollpersonerna träffar en representant för Vintergröna som förser rollpersonerna med information om datacachen och koordinater till platsen där den kan hittas. De får även ytterligare en medlem till truppen. Dr. Eva Lyngard, biolog och expert på grönskan är uppdragen att följa med på expeditionen. Dr. Lyngard håller sig till största delen för sig själv under deras resa. Lufttransporten släpper av rollpersonerna en bra bit ifrån huvudmålet, men nära den position där datacachen skall finnas.

När de närmar sig sitt mål inser de att det är ett livsfarligt ställe att stanna på. Luften är tjock med sporer och det stryker smådjur här, helt klart infekterade av grönskan.

Forskaren som följt med insisterar på att de måste hämta upp datan som gömmer sig härute och efter en konfrontation med kontrollerade hundar hittar de koordinaterna där datan enligt uppgift skall finnas. Hela platsen är övervuxen med kuzduliknande grönska.

Under grönskan som är både svår och farlig att röja undan hittar rollpersonerna en hermetiskt tillsluten plastkub med en död nödfyr och en rad plastark med skrift och vad ser ut som kod. Grönskan förnyar sina angrepp och Dr. Lyngard blir infekterad, men lyckas hålla infektionen stängd med vad hon säger är en experimentell drog som dödar infektionen.

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

Dr. Lyngard insisterar på att de fortsätter och hon vill - efter att hon läst materialet i datacachen - fortsätta på det uppdrag den första expeditionen var på.

Hon säger att det finns ytterligare information i en byggnad i närheten och att hon är auktoriserad att betala ytterligare e-krediter för att rollpersonerna skall eskortera henne dit.

Vägrar de kommer Lyngard att under natten ta mat och filter och smyga iväg till byggnaden på egen hand. Rollpersonerna får avgöra om de vill fortsätta eller ge sig av efter Lyngard.

Platsen där informationen finns visar sig vara en kyrkogård. Här finns hela den tidigare expeditionens medlemmar, samtliga är döda. En preliminär undersökning visar att de dött av infektionen. Dr. Lyngard verkar skakad av upptäckten men vill ändå fortsätta. Det är först nu rollpersonerna får reda på vad Lyngard egentligen är här för att göra. Döda ett rothjärta.

De kommer dock inte så långt innan Lyngard börjar bete sig underligt. Av en slump upptäcker någon av rollpersonerna att filter och mat har saboterats. Grönskan har tagit över Lyngards nervsystem och hjärna, men de anti-virala injektioner Lyngard har givit sig själv har dolt infektionen från de övriga expeditionemedlemmarna.

En showdown mellan Lyngard och rollpersonerna äger rum, där rollpersonerna tvingas bränna Lyngard till döds för att hon inte skall infektera dem. Alternativet är att Lyngard försöker infektera rollpersonerna en och en, och sedan injicerar dem med anti-viruset som inte hindrar en infektion i nervsystemet eller hjärnan, bara döljer den. Rollpersonerna måste slå för att förbli lojala mot gruppen.

Efter att Lyngard oskadliggjorts är det en kamp mot klockan att ta sig tillbaka till extraktionspunkten med datan som expeditionen samlat in. Väl tillbaka får rollpersonerna ytterligare kompensation i utbyte mot att de förblir tysta om Lyngard och om expeditionens mål.

Introduktionen till äventyret

Försök baka in det här äventyret i ett uppdrag som handlar om något annat, det vill säga att huvudmålet med expeditionen är en annat än Vintergrönas uppdrag. Det introducerar förhoppningsvis lite spänning och obeslutsamhet när Lyngard vinkar med e-krediter. Eftersom det kan gå rejält illa i det här äventyret - rollpersonerna kan dö - är det viktigt att de själva tar beslutet som gör att de råkar illa ut.

Vintergrönas representant får reda på att rollpersonernas expedition kommer att gå i närheten av den plats där deras egen expedition försvunnit. Representanten erbjuder en respektabel summa e-krediter för att rollpersonerna skall ta sig an sidouppdraget och ytterligare e-krediter i utbyte mot att de tar med sig Dr. Eva Lyngard som är expert på grönskan och som kan agera läkare, om expeditionen skulle behöva en. Dr. Lyngard ger intryck av att vara mycket professionell när de träffar henne. Hon för också med sig lyxen av specialutrustade skyddsdräkter till hela teamet, något som ger dem pengar över till annat på utrustningslistan.

I denna ljuva sommartid

Villkoret är snabba ryck. Det är viktigt för Vintergröna att snabbt få reda på vad som hänt med deras första expedition.

Låt gärna rollpersonerna få känslan av att något inte är helt rätt med den här förfrågan. Det är uppenbart att Vintergrönas representant döljer något, men vad?

Om rollpersonerna inte vill ta sig an uppdraget för Vintergröna kan det gå så långt att andra finansärer drar sig ur expeditionen. På det stora hela skall det kännas suspekt att ha med företaget att göra, men inte så suspekt att nackdelarna överväger fördelarna.

Dr. Lyngard verkar dock vara den hon säger sig vara. Lite grävande ger vid handen att hon verkligen är en expert på Grönskan och att hon jobbat med Koalitionen vid ett flertal tillfällen. Hennes metoder är dock lite oortodoxa. Hon är känd för resultat, inte medmänsklighet.

En alternativ introduktion

Du som spelleder kan så klart ge rollpersonerna en mer personlig introduktion till äventyret och strunta i att ta med Lyngard, även om det kräver att äventyret utformas på ett lite annat sätt. Den första expeditionen kan till exempel bestå av vänner och bekanta till rollpersonerna. Familj som råkat illa ut är också tänkbart. Fundera i banorna vad som känns möjligt med de relationer som redan finns i gruppen.

Med den sortens motivation kan det också vara värt att låta någon ha överlevt - förslagsvis vännen eller familjemedlemmen. Det kan till och med vara så att Lyngard var med i första expeditionen och håller Grönskan stängd med sitt vaccin i labbet.

Förberedelser

Rollpersonerna har några dagar på sig att förbereda. Du kan låta dem få högkvalitativa skyddsdräkter gratis eller för ett mycket lägre pris än normalt om Lyngard är med dem. Om rollpersonerna går med på att genomföra Vintergrönas uppdrag först genom att låta sig släppas nära platsen där den tidigare expeditionen försvunnit så täcker Vintergröna även stora delar av den kostnaden.

Det skall kännas lite för bra för att vara sant. Dr Lyngard hjälper till med förberedelserna genom att se till att de har första hjälpen-kit och lite andra godsaker i medicinlådan, bland annat ett etui med autoinjektor och en mystisk blåaktig vätska som inte har några etiketter. En misstänksam grupp rollpersoner kanske gör iordning sitt eget första hjälpen kit?

Expeditionen

Det är inte helt trivialt att ta sig utanför de skyddande väggarna, men det är trots dräkterna befriande. Det är helt tomt härute i grönskan. Himlen är blå, luften är klar och inget är i vägen för solljuset. Det är en vacker sommardag när VTOL-planet lyfter. Vacker och livsfarlig.

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

Efter lite mindre än två timmars färd landar planet. Rollpersonerna och Dr. Lyngard kliver av, packningen fördelad mellan expeditionens medlemmar. Det är mitt på dagen, varmt och svensk högsommar.

Luften är full av pollen, dräkternas filter jobbar för högtryck och Dr. Lyngard vecklar ut en karta över området där datacachen skall finnas. Det är ungefär en halv dags gångmarsch genom tät skog.

Kom också ihåg att de bör ha andra mål med expeditionen. Vintergrönas uppgift är bara en del av vad de skall åstadkomma härute. Det kan vara vettigt att låtsas som om äventyret inte är helt fokuserat på Lyngard och cachen med data.

Hundarna

När rollpersonerna närmar sig platsen där nödfyren finns börjar de känna sig iakttagna. I grönskan runtomkring dem prasslar det, och tjocka sjok av pollen drar fram genom luften. Utan förvarning kastar två hundar sig över sällskapet. De är infekterade av Grönskan. Den ena ger sig på Lyngard och den andra slumpvis utvald person i sällskapet.

Hundarna är helt tysta. Det enda som hörs är deras tassar mot marken och ljudet av käkar som stängs hårt, antingen runt skyddsdräkter och kött eller runt tom luft. Inte ens när bestarna dödas låter de, som om Grönskan satt munkavel på dem.

Det som i andra hand bör få rollpersonerna att bli försiktiga är att hundarna är infekterade av grönskan. Det yr sporer omkring dem och deras päls liknar mer alger än hundpäls och när de tar skada blöder de inte. Istället rinner det en grön vattmig vätska genom deras ådror. Vätskan påverkar Grönskan runtomkring och gör det grönare, mer intensiv. Vätska som hamnar på skyddsdräkterna börjar genast söka sig till hål eller perforeringar, något rollpersonerna inte nödvändigtvis upptäcker förrän filter och dräkter börjar larma.

Håll den här konfrontationen på en lagom nivå. Den får inte bli allt för överväldigande, samtidigt som det inte får bli för enkelt. Hundarna är ett tydligt tecken på att expeditionen är på rätt väg.

Koordinaterna

Den lägerplats som den förra expeditionen använt är fullkomligt övervuxen av aggressiv Grönska. Det är tjocka rep av murgröna och andra klängväxter som omger lägret, men mitt i det gröna finns en plätt med död växtlighet. På den plätten står en behållare med växtgift och en kub delvis täckt av sporer. På marken ligger två i det närmaste förmultnade skelett. De har uppenbarligen fallit offer för Grönskan. Deras kroppar uppvisar tumörer på skeletten, cystor av parasitsvamp och myelin som täcker kvarlevorna. De måste ha injicerat sig med någon form av växtgift dock, för de flesta svamparna och myelinen är döda.

Behållaren är tom och plastkuben går bara att öppna med en nyckel. Om Lyngard är med rollpersonerna har hon en nyckel, men annars finns den på ett av skeletten, runt dess hals. I lådan finns en icke fungerande nödfyr och en rad plastdokument. Plastpappren har undgått påverkan.

I denna ljuva sommartid

Medan Lyngard plockar åt sig plastdokumenten vaknar Grönskan runt lä-gret plötsligt till liv.

Det är en hotfull situation. Tidigare passiva klängväxter börjar aktivt söka efter rollpersonerna. Filtren varnar och larmar om de höga koncentrationerna av sporer i luften och även om inte rollpersonerna är det så är Lyngard fast mitt i en hotfull ring av aggressiv Grönska.

Spela gärna på kontrasten mellan den fridfulla tystnaden i naturen och den hotfulla Grönskan som med all önskvärd tydlighet visar att rollpersonerna för-modligen tagit sig vatten över huvudet den här gången.

På något sätt lyckas Lyngard ta sig ut, men inte innan hon blivit stungen i ryggen av en växt. Infektionen är oerhört aggressiv, men Lyngard tar fram etuiet hon lade ner i packningen. Lyngard ber en av rollpersonerna att injicera henne. Alla tecken på infektion försvinner. Lyngard och rollpersonerna får lite downtime att fundera över vad som hänt och reagera på det. Grönskan gör en reträtt. För tillfället.

Lyngard och infektionen

Drogen som Lyngard injicerats med säger hon är ett experimentellt läke-medel som med hjälp av cellgifter och riktad verkan kan ta död på den mest allvarliga infektion.

Detta är till största delen sant, men bara om Grönskan inte nått nervsystemet eller hjärnan. Tyvärr är detta inte sant för Lyngard, vilket hon är medveten om, men det berättar hon inte för gruppen. För att hitta tecken på infektionen som långsamt tar över Lyngards nervsystem måste rollpersonerna vara riktigt skickliga. Infektionen syns inte på vanliga test.

Labbet

Genom de plastark med information som de räddat ifrån gläntan kan gruppen utläsa utdrag av vad som verkar vara riktigt viktig data om Grönskan, och att resten av den informationen finns i ett labb i närheten. Den tidigare expeditionen skall till exempel ha hittat en störfrekvens som saktar ner Grönskans framfart och en rad andra upptäckter som Vintergröna genom Lyngard är beredda att betala stora e-kreds för. Hon kan helt enkelt bjuda över de övriga uppdragsgivarna.

Med tanke på den tidspress de är under ber doktorn dem att överge övriga åtaganden och följa med henne till labbet för att hämta upp datan som Martina säger skall finnas där.

Lyngard vädjar både till etik och moral och girighet. Dokumenten de hittat vid den första platsen är revolutionerande. Hittar de mer data i samma storlek-sordning är det förmodligen det genombrott arkologin behöver för att kunna slå tillbaka mot Grönskan på riktigt.

Labbet är inte överdrivet långt borta, men att bege sig dit gör mycket av den övriga expeditionen omöjlig. Ytterligare lockelse kan vara att det sannolikt finns andra fynd här - rollpersonerna kan bli rika!

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

Vägen till labbet

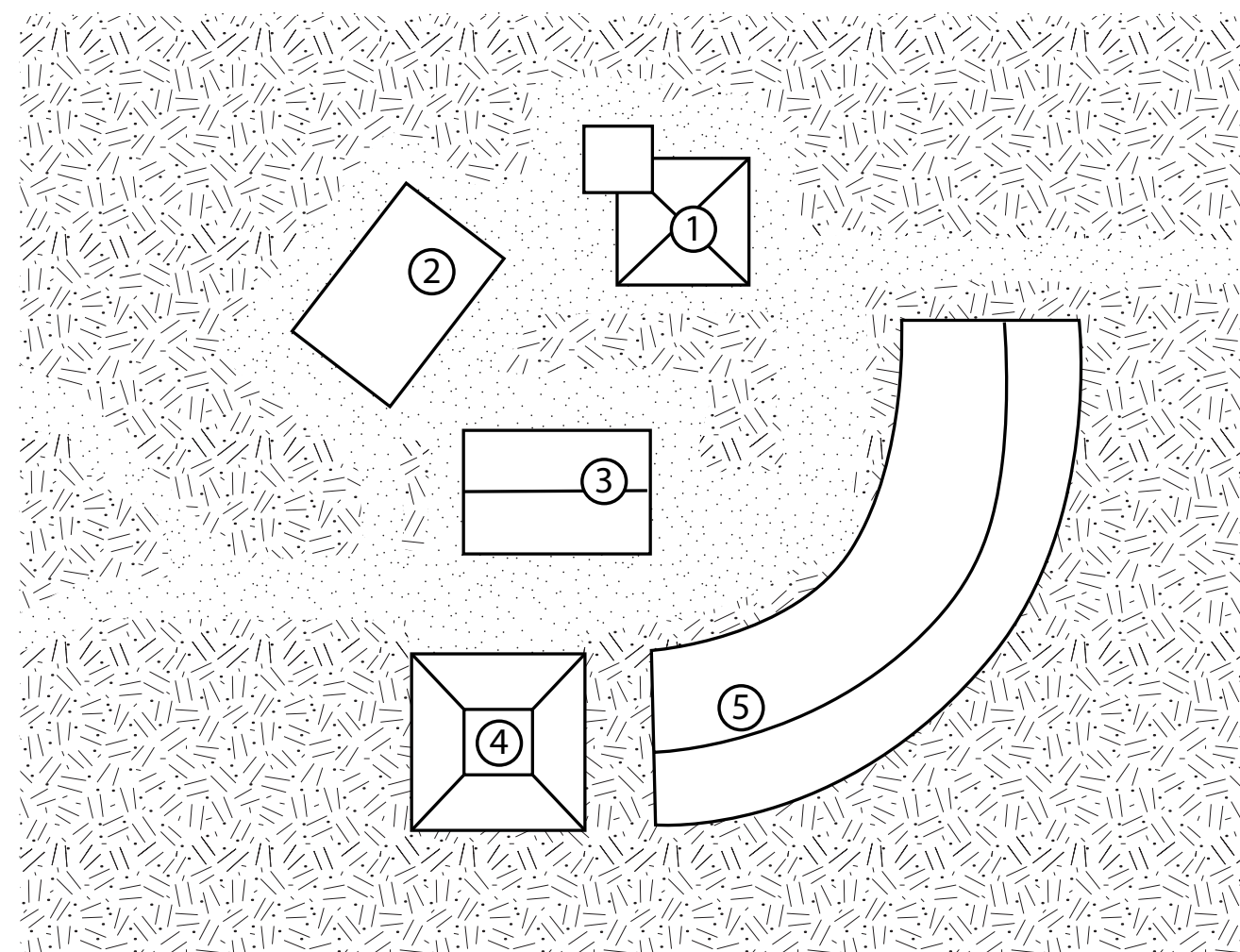
Det är en tyst vandring genom ett grönskande och prunkande landskap att ta sig till den plats där labbet finns. Smådjur prasslar hela tiden i växtligheten runt dem, fåglar sjunger i träden och allt är rofyllt.

Trasiga tegelväggar, sprucken asfalt och gunnebostängsel som gått upp i söm-marna kantar vägarna. Bilar och motorcyklar ligger strödda längs vägen likt rostigt smågodis, tappat av ett jättebarn som lämnat avtryck i marken i form av frostsprängd betong.

Grönskan avtar, men försvinner inte helt när de ankommer till kontorskom-plexet där labbet ligger.

Kontorskomplexet består av fem byggnader, varav två är stadda i sådant för-fall att de är farliga att gå in i. De övriga tre tornar upp sig ur en plätt bränd mark där bara små, ynkliga blad fått fäste. Smådjuren stannar i utkanten av komplexet.

Byggnaderna



I denna ljuva sommartid

1. Administrationen

Administrationsbyggnaden är en av de byggnader som inte längre är säkert att gå in i. Betongen är perforerad på flera ställen och det rasar små bitar av byggnadsmaterial så fort vinden tilltar. Armeringsjärn är blottade och en förmögenhet av papper blåser i vinden.

2. Bombad byggnad

Det är svårt att avgöra vad det här varit för byggnad. Halva strukturen är borta och kontorslandskapet inuti är öppet för väder och vind. Det ser ut som ett jättelikt dockskåp med bort och stolar hängande ut genom de trasiga väg-garna.

3. Labbet

Härinne finns:

- Fyra döda expeditionsmedlemmar (eller ett par levande personer, beroende på rollpersonernas bevekelsegrunder för att ge sig ut i Grönskan)
- En klumpigt tillverkad sändare som pumpar ut störfrekvensen som nämndes i dokumenten - vilket påverkar Lyngard (upp till spelledaren exakt vad som händer. Svaghet, irritation, kanske till och med en regression av den aggressiva infektionen?).
- Anteckningar om hur frekvensen uppnåtts.
- En scanner som mäter Grönskans neurologiska aktivitet, en slags portabel fMRA som berättar vart de tjocka nervkluster som kallas rothjärtan finns.
- Anteckningar och dataavläsningar som förbättrat maskinen.
- Lön för mödan - det finns mängder med material här som rollpersonerna kan plundra och ta med sig tillbaka.
- Information - papper och data de hittar avslöjar både Lyngards uppdrag (hitta expeditionen, hitta data, använda data till att spåra ett rothjärta och förstöra det) samt Vintergrönas koppling till Koalitionen och försöken att tillintetgöra Grönskan. Faktum är att Lyngard tror att expeditionen hittat ett rothjärta och hon vill att rollpersonerna följer med henne till hjärtat för att bekräfta datan och döda hjärtat.

4. Restaurang

Låg byggnad konstruerad till största delen av glas som krossats sedan Grönskan tog över. Det är en gammal restaurang som övergivits sedan länge. All mat som funnits här har antingen ruttnat bort eller blivit uppäten av de djur som rör sig genom kontorskomplexet.

5. Kontorsbyggnad

Det här kan antingen fungera som en avledning för rollpersonerna eller som en skattkammare där du ger dem vad de letar efter. Bara för att alla platser de tänkt besöka inte går att åka till betyder inte det att allt de gett sig ut efter är omöjligt att hitta.

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

Rothjärtat

Om Lyngard får med sig rollpersonerna till platsen där rothjärtat finns är det en bit på vägen till exfiltrationsplatsen. Det är en oerhört vacker plats. Det doftar gudomligt av växtlighet och i en liten glänta finns en göl omgiven av pil-träd. Bredvid gölen ligger rothjärtat. Klängväxter letar sig upp från rotklumpen som befinner sig delvis i vatten delvis i jord. I gölen flyter näckrosor och nate och det ligger mängder med infekterade djur och sover här.

När rollpersonerna stör scenen vaknar alla djur på en gång och vänder på sina huvuden för att stirra på rollpersonerna. Creepy är bara förnamnet.

Lyngards infektion tar över

Lyngard betar sig konstigare och konstigare ju närmare rothjärtat de kommer. Det är något allvarligt fel på henne. Hon skakar ibland och det rycker i hennes händer och fötter. När de nått den plats där rothjärtat finns vänder hon helt. Lyngard kan:

Sabotera filter och mat - skyddsdräkterna protesterar över smutsiga filter när diagnostiken körs

- Försöka infektera rollpersonerna när de när de sover
- Om inget ovanstående funkar - attackera rakt av

Showdown i det gröna

Rothjärtat kontrollerar all Grönska här, och det inkluderar numera Lyngard. Slås rothjärtat ut så slås också djuren och Lyngard ut, men Grönskan ger inte upp utan en fight.

Det finns en mängd grejer rollpersonerna kan göra för att ta död på rothjärtat.

- Växtgift i gölen
- Bränna hjärtat
- Hugga av de tjocka rötter som utgår ifrån hjärtat
- Störa ut frekvensen med störsändaren

Låt dem vara lite påhittiga. Kom också ihåg att Lyngard nu är helt övertagen av hjärtat. Det är inte otänkbart att rollpersoner dör eller blir svårt infekterade här.

Avslutning

Om rollpersonerna lyckas ta sig tillbaka till arkologin väntar Vintergrönas representant på dem för en debriefing.

Representanten betalar bra för att det inte skall starta några rykten och hen ser också till att ersätta rollpersonerna som utlovat.

”En bot mot grönskan är fortfarande på expeditionsstadiet” säger representanten ”men när vi kommit en bit på väg kan vi hjälp att slå till mot Grönskan. Jag hör av mig”.

I denna ljuva sommartid

Spelldarpersoner - levande och döda

Martina Bengtsson - avliden, frilansare

Martina gillade att leva farligt, även som barn. Om det uppstod bråk eller uppståndelse i hennes kvarter var det självklart att fråga Martina först. Ofta var det hon som låg bakom.

Det fanns lite utlopp för en adrenalinjunkie i arkologin, i alla fall av den typ Martina var, så istället blev hon expert på att bekämpa Grönskan och att röra sig utanför murarna.

Martina har rykte om sig att vara farlig, pålitlig och kunnig. Hennes och andras överlevnad har hängt på det.

Gustaf Lindberg - avliden, forskare

Gustaf kom ifrån en privilegierad bakgrund, så privilegierad den kan bli i en arkologi. Han var en nyfiken person med näsan konstant i en bok.

Efter att ett grönskeutbrott med nöd och näppe undgått honom och hans föräldrar (modern saknar en arm och fadern delar av ett ben) bestämde sig Gustaf för att forska på Grönskan. Gustaf var vare sig bäste eller mest framgångsrik men han hade kontakter som gjorde det möjligt att få en framstående position inom Vintergröna. Han valdes till expeditionen av politiska skäl.

Doktor Eva Lyngard

Eva Lyngard är en reslig och tystlåten kvinna som tillbringat stora delar av sitt liv med att längta utanför arkologins väggar. Hon har dedikerat sitt liv till att göra en flytt ut i det gröna möjligt, bland annat genom att ta fram ett vaccin mot Grönskans infektioner. Men även genom att arbeta med att spåra och döda rothjärtan.

Lyngard var med i en forskningsgrupp som arbetade med en portabel fMRA-maskin som kan - teoretiskt - avläsa nervklustrens aktivitet. Den expedition som utgick innan den Lyngard deltar i skulle se till att skaffa praktiska data för att komplettera maskinen.

Bakgrunder: Forskare, Läkare

Egenskaper

Avståndsvapen: 1 **Hackning:** 2
Närstrid: 2 **Rörlighet:** 3
Socialisering: 3 **Styrka:** 1

Expertiser

Design 1, Samhällsanalys 1, Subkulturer 1, Datanalys1, Materialanalys 1, Rättsmedicin 2, Cybernetik 2, Abnormal biologi 3, Botanik 3, Zoologi 3

Bärförmåga: 5

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Rotsystem

I denna ljuva sommartid

Martina satte ner nödfyren på marken och tryckte på knappen. Fyren skulle inte rädda expeditionen. Gustaf var helt förbi vad som skulle kunna kallas mänsklig, och så fort Martina var klar med förberedelserna tänkte hon injicera honom med sömnmedel och sedan giftampullerna de tagit med sig

Hon skrev färdigt de anteckningar hon kunde. Högerarmen var obrukbar, så hon fick använda vänster, sedan inneslöt hon både anteckningar och nödfyr i ett hermetiskt förseglat plastskal, körde den sista filtrerade luften genom skalet och gick bort till Gustaf.

Han låg stilla på sin bädd. Det ryckte i de infekterade benen, men hans överkropp var fortfarande okej.

”Hej Gustaf” sade Martina och satte sig vid hans sida. ”Är du redo? Jag har förberett allt. Om de hittar oss... Vi kanske gjorde något bra i alla fall.” Gustaf tittade på henne, ögonen simmiga av all smärtstillande medicin. ”Om vi skall dö”, hans röst bröts och tårar rann ner för hans ansikte ”om vi skall dö kan vi i alla fall göra det utan masker?” Martina nickade. Hon tog av Gustaf dräkten, lät honom ta ett par andetag i den fria luften och stack nålen i hans hals. Sömnmedlet tog bara några minuter att verka, men infektionen spred sig snabbt utan filter. Ett andra nålstick gjorde slut på Gustafs plågor för gott.

Med tårarna rinnande gjorde Martina iordning en kemisk cocktail åt sig själv, och stack nålen i sin arm, sedan kröp även hon ur skyddsdräkten.

Till doften av gräs och nyutslagna lövverk somnade Martina för sista gången, hennes hand i Gustafs. Ett tunt lager sporer landade på hennes ansikte och snart var båda människorna borta, som de aldrig existerat.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>